

# 炸金花

## 免责声明

未经 BoleGaming™ 书面授权, 本文档的任何部分均不得转载, 传播或以其他方式发布。所有技术、设计、游戏机制、实施方案、商业秘密和商业模式均为 BoleGaming™ 所持有的知识产权。本文内容仅用于为合作伙伴提供信息和参考。在任何情况下, 对因本文档所包含信息而导致、或声称由此造成的任何直接或间接的索赔、损失或损害, BoleGaming™ 公司均不承担任何责任。BoleGaming™ 保留随时审查和修改本文的权利, 恕不另行通知。本文档中所使用的商标, 服务和产品名称, BoleGaming™ 均为唯一所有者。所有游戏和图形资料均为 BoleGaming™ 的注册商标, 未经事先书面许可, 不得复制或重制。



## 1.1 游戏介绍

炸金花是一款民间的多人纸牌游戏, 具有独特的比赛规则。

玩家以手上的三张牌比输赢, 考验玩家的胆略与智慧。

## 1.2 概要

游戏名称	<b>炸金花</b>
所有者/开发商	<b>BoleGaming™</b>
游戏类型	<b>扑克</b>
支持平台	<b>iOS, Android, HTML5, MacOS, Windows</b>
游戏地区	<b>全国</b>
显示分辨率	<b>1280*720</b>
对局人数	<b>4</b>
限制地区	<b>新加坡/中国香港/中国台湾/菲律宾</b>
语言	<b>中文</b>
抽佣方式	<b>按结算赢取分数抽佣</b>
抽佣比例	<b>5%</b>



# 炸金花

## 2.0 游戏玩法



2.1 选场 - 根据自身金币量选择不同的底分场



2.2 匹配 - 选场后进入游戏匹配界面, 匹配其他玩家

通常需要t等待 10s 左右



2.3 匹配成功 - 匹配成功后, 系统为每个玩家发3张牌面朝下的牌, 所有玩家投入和底注相同的分数, 随机一个玩家开始逆时针操作



3.1 看牌 - 看牌后所有下注分数会加倍



3.2 比牌 - 从游戏第二轮开始可以比牌, 比牌需投入和跟注相同的分数



3.3 获胜 - 牌桌上最后一个人获胜。将获得桌上所有的赌注

# 炸金花

## 4.1 孤注一掷

当玩家携带金币小于跟注金币时，再次下注或比牌会触发孤注一掷。

孤注一掷投入玩家身上所有金币，但孤注一掷的发起者为场上最大牌时则成功，否则失败。

孤注一掷胜利者，将退换本轮其他玩家已下注的多余分数。

多余分数 = 其他玩家本轮的下注分数 - 自己孤注一掷的分数。

## 4.2 轮数

所有玩家进行一次操作后轮数 +1，游戏最多下注10轮，达到上限后，

从第一个玩家开始依次比牌，达到上限时强制比牌不会投入分数。

第0/10轮

## 5.0 游戏功能



返回按钮 - 点击后回到选场接口，游戏进行时无法返回



全屏按钮 - 点击后变为全屏模式 Ios 不支持全屏，推荐使用Chrome浏览器



游戏说明 - 可以查看游戏具体玩法和牌型等信息



历史记录 - 可以查看游戏记录



防超时 - 勾选状态下超时后对子以上自动比牌，打牌过程中，超时算弃牌处理



宝箱 - 拿到豹子牌型时会额外得到一笔钱，不加入抽水计算



弃牌 - 点击可放弃底注，下注分数等离开游戏



加注 - 点击可选择加注

# 炸金花



自动跟注 - 点击可自动跟注



比牌 - 点击可选择与其他玩家比牌

## 6.1 牌型算法

散牌	不组成任何牌型的三张牌
对子	2张点数相同的牌 + 一张单牌
顺子	3张点数相邻但花色不同的牌
金花	3张花色相同但点数不同的牌
顺金	3张点数相邻且花色相同的牌
豹子	3张点数相同的牌

## 6.2 牌型大小

### 先比【牌型大小】

豹子 > 顺金 > 金花 > 顺子 > 对子 > 散牌

### 若牌型大小相同, 再比点数最大张的【点数大小】

A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

若牌型大小与点数大小相同, 则主动发起比牌的人输。

## 联系方式

BoleGaming™ [www.bolegaming.com](http://www.bolegaming.com)

新加坡, 丹戎巴葛罗敏申路 168 号, 资金大厦

[info@bolegaming.com](mailto:info@bolegaming.com)

[info@bolegaming.com](mailto:info@bolegaming.com)

2354679497

BoleGaming

BoleGaming